6 à 12 ans

LIRE et ÉCRIRE sans papier ni crayon

Des centaines de questions pour apprendre par le jeu

Daniel Daigle ■ Rachel Berthiaume ■ Agnès Costerg
Anne Plisson ■ Noémia Ruberto ■ Joëlle Varin

Cet ensemble contient :

- 700 cartes de questions et réponses pour travailler les stratégies de lecture et d'écriture liées au traitement :
  - des mots sur les plans de la forme et du sens ;
  - des phrases ;
  - des textes.
- Des jeux simples et stimulants, à faire en groupe-classe ou en sous-groupes.
- L'accès à la plateforme *i+ Interactif* permettant de jouer aux jeux de société à l'aide d'un ordinateur, d'un tableau numérique interactif (TNI), d'une tablette numérique ou d'un projecteur.

CHENELIÈRE ÉDUCATION

Lire et écrire sans papier ni crayon
Des centaines de questions pour apprendre par le jeu

Daniel Daigle, Rachel Berthiaume, Agnès Costerg,
Anne Plisson, Noémia Ruberto et Joëlle Varin

© 2025 TC Média Livres Inc.

Édition : France Robitaille
Coordination : Nadine Fortier
Révision linguistique : Chantale Bordeleau (RévisArt)
Correction d'épreuves : Sarah Bernard
Conception graphique : Karina Dupuis
Planchettes de jeu : Marc Tellier

CHENELIÈRE ÉDUCATION

5800, rue Saint-Denis, bureau 900
Montréal (Québec) H2S 3L5 Canada
Téléphone : 514 273-1066
Télécopieur : 514 276-0324 ou 1 800 814-0324
info@cheneliere.ca

TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Toute reproduction du présent ouvrage, en totalité ou en partie, par tous les moyens présentement connus ou à être découverts est interdite sans l'autorisation préalable de TC Média Livres Inc.
Les pages portant la mention « Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc. » peuvent être reproduites uniquement par le professionnel de l'éducation qui a acquis l'ouvrage et **exclusivement** pour répondre aux besoins de ses élèves.
Toute utilisation non expressément autorisée constitue une contrefaçon pouvant donner lieu à une poursuite en justice contre l'individu ou l'établissement qui effectue la reproduction non autorisée.

ISBN 978-2-7650-8167-8 (PRJ010096)

Dépôt légal : 1er trimestre 2025
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada

Imprimé en Chine

1 2 3 4 5 AT 28 27 26 25 24

Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – Gestion SODEC.

Remerciements

Nous, les auteurs, aimerions remercier France Robitaille, notre éditrice, Nadine Fortier, la chargée de projet, ainsi que toute leur équipe. Sans ces personnes, ce projet n'aurait pas vu le jour. Elles ont été ouvertes, patientes et nous ont donné de précieux conseils en ayant toujours en tête l'élève et ses apprentissages.

Sources iconographiques

Dessus du boîtier, couverture du guide et p. 5 : johavel/Shutterstock.com ; **cartes surprises (dé) :** Nik01ay/istockphoto ; **autres cartes surprises :** Madeleine Eykel.

Tous les sites Internet présentés sont étroitement liés au contenu abordé. Après la parution de l'ouvrage, il pourrait cependant arriver que l'adresse ou le contenu de certains de ces sites soient modifiés par leur propriétaire, ou encore par d'autres personnes. Pour cette raison, nous vous recommandons de vous assurer de la pertinence de ces sites avant de les suggérer aux élèves.

L'achat en ligne est réservé aux résidants du Canada.

Table des matières

Introduction 4

Les objectifs détaillés du matériel 6

Les fondements conceptuels et les procédures ciblées 6

- Les stratégies liées au traitement des mots sur les plans de la forme et du sens 7
- Les stratégies liées au traitement des phrases 8
- Les stratégies liées au traitement des textes 8

La description et le fonctionnement du matériel 9

- Le contenu du boîtier 9
- La présentation des cartes de questions 9
- La présentation des jeux 11
- Les jeux pour le groupe-classe 12
- Les jeux en sous-groupes 13
- Les jeux de société 16

Les questions types de chaque ensemble de stratégies 18

- Les questions types ciblant les stratégies de traitement des mots sur le plan de la forme 19
- Les questions types ciblant les stratégies de traitement des mots sur le plan du sens 19
- Les questions types ciblant les stratégies de traitement des phrases 23
- Les questions types ciblant les stratégies de traitement des textes 25

Annexe 1 : Les listes de mots pour les jeux de mimes et de devinettes 27

Références bibliographiques 28

À propos des auteurs 31

Introduction

Lire et écrire, comme on le conçoit en milieu scolaire, constituent des compétences complexes dont la maîtrise nécessite des années d'apprentissage. On oublie parfois que la lecture et l'écriture servent à raconter des histoires. Ces histoires font rire, elles visent parfois la détente, elles informent, elles permettent de défendre des idées ou encore d'en proposer de nouvelles. Dans tous les cas, il s'agit d'histoires dont la formulation prend racine dans la tête de l'auteur. Les histoires sont donc toujours liées aux habiletés langagières des personnes qui les créent, que celles-ci s'expriment à l'écrit ou à l'oral. En amenant les élèves à comprendre qu'ils ne sont pas dépourvus de connaissances et d'habiletés à l'oral, et que les compétences à lire et à écrire se construisent sur la base de la compétence orale, ils pourront s'engager dans les activités écrites avec plus d'assurance et de motivation. L'objectif général de ce matériel est donc de contribuer au développement des habiletés orales qui constituent le socle de la grande majorité des apprentissages en lecture et en écriture (Daigle et Berthiaume, 2021).

Le matériel didactique que nous proposons s'inscrit dans le cadre de la Politique de la réussite éducative (ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, 2017) et tient compte des orientations du Programme de formation de l'école québécoise pour l'enseignement primaire. Plus précisément, il prend en considération la situation des enseignants et des intervenants du primaire qui doivent mettre en place des pratiques efficaces permettant à tous les enfants de développer ou de consolider des connaissances et des habiletés orales nécessaires à l'apprentissage formel de la langue écrite.

Lire et écrire sans papier ni crayon est un matériel basé sur une approche ludique. Il fait suite à la publication des trois ensembles *L'orthographe sans papier ni crayon* (Daigle *et al.*, 2016) et s'inscrit dans une perspective didactique issue de travaux scientifiques et décrite dans *L'apprentissage de la lecture et de l'écriture : décomposer les objets d'enseignement en microtâches pour les rendre accessibles à tous les élèves* (Daigle et Berthiaume, 2021). Le matériel *Lire et écrire sans papier ni crayon* permet aux élèves de prendre conscience du fait que les stratégies de lecture et d'écriture sollicitent des connaissances et des habiletés qu'ils possèdent souvent déjà, à l'oral. En effet, la majorité des procédures sollicitées au moment de la lecture et de l'écriture ont un pendant à l'oral. Travailler par le jeu ces différentes procédures est susceptible de contribuer au développement des compétences tant orales qu'écrites des élèves. Ainsi, grâce à un travail à l'oral, l'élève peut prendre conscience de l'objet d'apprentissage. Parce qu'il en prend conscience, il est plus susceptible de mémoriser cet objet.

Enfin, parce qu'il comprend qu'il possède certaines connaissances et habiletés qu'il peut manifester à l'oral, l'élève est en meilleure position pour recourir à ces connaissances et à ces habiletés en contexte de lecture et d'écriture. Le transfert des connaissances et des habiletés de l'oral vers l'écrit peut donc se traduire par la planification d'activités menées à l'oral, suivie d'une période d'enseignement explicite avec un modelage et d'éventuelles activités menées à l'écrit. Ce continuum de l'oral vers l'écrit constitue ainsi un tremplin vers la réussite des élèves.

Pour les intervenants, ce matériel propose une variété de jeux à utiliser en fonction du temps dont ils disposent, des caractéristiques des élèves et des cibles d'apprentissage. Par intervenants, nous ciblons évidemment les enseignants du primaire et les orthopédagogues, mais aussi les orthophonistes qui œuvrent auprès d'élèves en difficulté et les parents qui trouveront dans ce matériel des activités à faire en famille. Facilement adaptable, le matériel *Lire et écrire sans papier ni crayon* convient à toutes les populations d'élèves, que ceux-ci aient ou non des difficultés à apprendre, qu'ils soient en contexte de langue première ou de langue seconde, ou encore qu'ils soient scolarisés en classe ordinaire ou en classe spéciale.

La description et le fonctionnement du matériel

Ce matériel ne constitue pas une démarche systématique que les intervenants doivent respecter pour enseigner l'oral, la lecture et l'écriture. Il a été conçu comme une boîte de suggestions qui pourra les inspirer dans leur planification d'activités de classe ou pour accompagner les utilisateurs, jeunes et moins jeunes, qui désirent jouer avec la langue.

Le contenu du boîtier

- 700 cartes de questions-réponses
- 24 cartes de règles pour les jeux en sous-groupes
- 20 cartes surprises pour accompagner les jeux de société (*voir la page 16*)
- 6 pions et 1 dé
- 1 planchette de jeu sur laquelle on retrouve d'un côté le jeu de société *De fond en comble* (*voir la page 16*) et, de l'autre côté, le jeu de société *Les couleurs de la réussite* (*voir la page 17*)

Vous trouverez, sur la plateforme *i+ Interactif*, une version des deux jeux de société à projeter sur le tableau numérique interactif (TNI). Les jeux de société présentés sur la planchette peuvent être aussi utilisés sur une tablette ou à l'ordinateur.

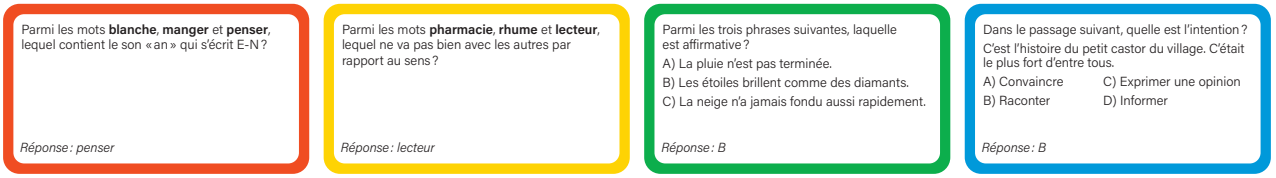
La présentation des cartes de questions

Les cartes de questions ont été conçues pour qu'elles soient facilement utilisables et repérables au moment de jouer. Elles sont réparties en quatre ensembles en fonction des stratégies ciblées, chaque ensemble étant associé à une couleur spécifique :

- Les **cartes oranges** ciblent les stratégies de traitement des mots sur le plan de la forme.
- Les **cartes jaunes** ciblent les stratégies de traitement des mots sur le plan du sens.
- Les **cartes vertes** visent le traitement des phrases.
- Les **cartes bleues** ciblent les stratégies de traitement des textes.

Le recto des cartes

Les questions sont présentées au recto des cartes, dans la partie supérieure de celles-ci. On retrouvera aussi, pour un grand nombre de questions, des choix de réponses. Pour la majorité des questions, la réponse est fournie dans le bas de la carte. Notons que certaines questions sont des questions ouvertes ; aucune réponse précise n'est attendue. L'utilisateur verra alors l'énoncé *Réponses variées*. Il saura ainsi que différentes réponses sont possibles. Comme l'évaluation de la réponse à ces questions demande certaines connaissances, les intervenants peuvent décider de les retirer du boîtier s'ils jugent que les élèves ne seront pas en mesure d'évaluer la justesse des réponses de leurs pairs.



Les questions que nous avons formulées pour chaque ensemble de stratégies sont décrites plus loin (*voir la page 18*). Pour chaque question type, on retrouvera la stratégie ciblée et les numéros des cartes de questions qui s'y rapportent.

Le verso des cartes

Le verso des cartes porte la couleur correspondant à l'ensemble ciblé de stratégies.

On y retrouve également un petit tableau formé de deux colonnes dans lequel est proposé, pour l'oral et pour l'écrit, l'âge approximatif ciblé auquel les élèves seraient en mesure de répondre à la question. Cet âge est indiqué par un système de points. Les points blancs correspondent à l'âge ciblé à l'oral, et les noirs, à l'âge ciblé à l'écrit :

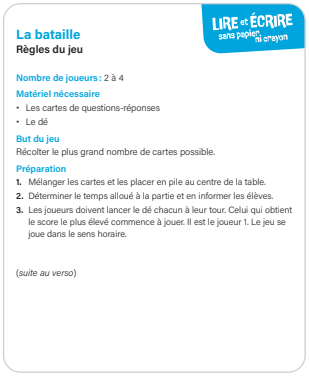
- Un seul point correspond aux élèves de 6 à 8 ans.
- Deux points correspondent aux élèves de 8 à 10 ans.
- Trois points correspondent aux élèves de 10 à 12 ans.

L'estimation de l'âge, pour le contexte écrit, a été effectuée à l'aide de la *Progression des apprentissages* et, lorsque des mots en particulier ont été ciblés, à l'aide de la *Liste orthographique à l'usage des enseignantes et des enseignants* du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (MELS, 2009, 2014). Pour l'oral, aucun document n'a été identifié afin de documenter l'âge auquel les différentes stratégies sont maîtrisées par les élèves. Nous avons utilisé certains ouvrages portant sur l'acquisition du langage par les enfants et sur notre expérience d'adultes qui côtoient constamment de jeunes enfants. L'indicateur d'âge ne doit pas être considéré comme un frein dans le choix des questions. Il vise à préciser l'âge à partir duquel on peut considérer que les enfants sont en mesure de répondre aux questions. Par ailleurs, comme on pourra le constater, l'âge à l'oral et l'âge à l'écrit ne correspondent pas toujours, les habiletés orales se manifestant souvent plus précocement qu'à l'écrit.

La présentation des jeux

Le matériel *Lire et écrire sans papier ni crayon* est conçu de façon souple afin de permettre la mise en place de différents dispositifs ludiques. Nous proposons ci-après quelques dispositifs possibles, mais les enseignants (et même les élèves) pourront en définir d'autres. La création de nouveaux jeux est sans limite et elle est à la mesure de l'imagination des utilisateurs. Les jeux sont facilement adaptables en fonction du temps de classe à consacrer à la lecture et à l'écriture.

Les jeux proposés visent le groupe-classe ou des sous-groupes d'élèves. Enfin, deux jeux de société sont aussi inclus. Des cartes de grand format, fournies en trois exemplaires, décrivent les règles des jeux en sous-groupes et des jeux de société. Ces cartes de règles permettent une plus grande autonomie des élèves.


LIRE et ÉCRIRE sans papier ni crayon

La bataille
Règles du jeu

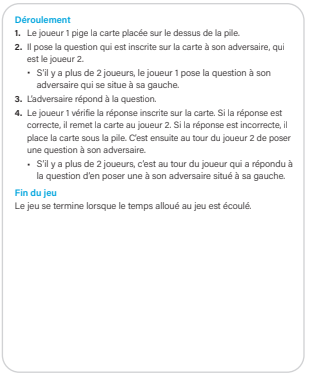
Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel nécessaire
- Les cartes de questions-réponses
- Le dé

But du jeu
Récolter le plus grand nombre de cartes possible.

Préparation
1. Mélanger les cartes et les placer en pile au centre de la table.
2. Déterminer le temps alloué à la partie et en informer les élèves.
3. Les joueurs doivent lancer le dé chacun à leur tour. Celui qui obtient le score le plus élevé commence à jouer. Il est le joueur 1. Le jeu se joue dans le sens horaire.

(*suite au verso*)


Déroulement
1. Le joueur 1 pige la carte placée sur le dessus de la pile.
2. Il pose la question qui est inscrite sur la carte à son adversaire, qui est le joueur 2.
   - S'il y a plus de 2 joueurs, le joueur 1 pose la question à son adversaire qui se situe à sa gauche.
3. L'adversaire répond à la question.
4. Le joueur 1 vérifie la réponse inscrite sur la carte. Si la réponse est correcte, il remet la carte au joueur 2. Si la réponse est incorrecte, il place la carte sous la pile. C'est ensuite au tour du joueur 2 de poser une question à son adversaire.
   - S'il y a plus de 2 joueurs, c'est au tour du joueur qui a répondu à la question d'en poser une à son adversaire situé à sa gauche.

Fin du jeu
Le jeu se termine lorsque le temps alloué au jeu est écoulé.

Les questions types ciblant les stratégies de traitement des mots sur le plan du sens (*suite*)

Stratégie ciblée	Cible spécifique	Exemple de texte de carte	Questions
Définir les mots (*suite*)	(verbe)	Quelle définition correspond le mieux au mot **pouvoir** ? A) Attendre de faire quelque chose. B) Être capable de faire quelque chose. C) Refuser de faire quelque chose. *Réponse : B*	256 à 258
Identifier la classe du mot	(verbe)	Dans la phrase suivante, quel mot est un verbe ? Marilou boit un verre de lait. *Réponse : boit*	259 à 267
	(nom)	Dans la phrase suivante, quel mot est un nom ? Soudainement, la bougie s'est éteinte. *Réponse : bougie*	268 à 276
	(adjectif)	Dans la phrase suivante, quel mot est un adjectif ? Ce jeune garçon est tombé à vélo. *Réponse : jeune*	277 à 285
	(déterminant)	Dans la phrase suivante, quel mot est un déterminant ? Certaines feuilles se sont envolées. *Réponse : Certaines*	286 à 294
	(pronom)	Dans la phrase suivante, quel mot est un pronom ? Mon père les a vus partir. *Réponse : les*	295 à 300

Les questions types ciblant les stratégies de traitement des phrases

Stratégie ciblée	Cible spécifique	Exemple de texte de carte	Questions
Identifier les constituants de la phrase	Prédicat	Complète la phrase suivante en remplaçant le BipBip par d'autres mots. L'auto rouge BipBip. *Réponses variées*	301 à 310
	Sujet	Complète la phrase suivante en remplaçant le BipBip par d'autres mots. BipBip a acheté des fraises. *Réponses variées*	311 à 320
	Prédicat	Complète la phrase suivante en remplaçant le BipBip par un des trois choix de réponses. Léo et son amie Jeanne BipBip. A) a acheté une tarte aux pommes B) vient me voir ce soir C) sont partis au cinéma *Réponse : C*	321 à 330 et 341 à 350

LIRE et ÉCRIRE sans papier ni crayon

Lire et écrire sans papier ni crayon a pour but de développer chez les élèves du primaire leurs compétences à lire et à écrire. Grâce à ce matériel didactique dans lequel toutes les questions sont posées oralement, les enseignantes et les enseignants amèneront les élèves à travailler des stratégies liées au traitement des mots (sur les plans de la forme et du sens), des phrases et des textes. Les élèves construiront ainsi des représentations mentales qui leur permettront par la suite de s'engager dans les activités écrites avec plus d'assurance et de motivation. Les jeux éducatifs, facilement adaptables en fonction du temps de classe, des caractéristiques des élèves et des cibles d'apprentissage, contribueront assurément à rendre l'apprentissage de la lecture et de l'écriture plus agréable, et ce, sans papier ni crayon.

Les auteurs de cet ouvrage, **Daniel Daigle**, **Rachel Berthiaume**, **Agnès Costerg**, **Anne Plisson**, **Noémia Ruberto** et **Joëlle Varin**, s'intéressent aux premiers apprentissages en français écrit. Ils mènent des recherches sur l'apprentissage et l'enseignement de la lecture et de l'écriture, particulièrement auprès des élèves en difficulté.

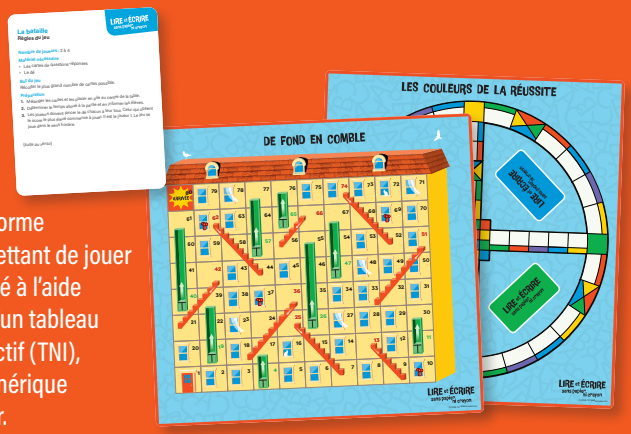
Aussi offerts :

Cet ensemble contient :

- Un guide d'utilisation présentant :
  - les stratégies utiles en lecture et en écriture, liées au traitement :
    - des mots sur le plan de la forme ;
    - des mots sur le plan du sens ;
    - des phrases ;
    - des textes ;
  - les règles de 15 jeux, à vivre en groupe-classe ou en sous-groupes, facilement adaptables à toutes les populations scolaires et en fonction du temps de classe à consacrer à la lecture et à l'écriture.
- 700 cartes de questions et réponses :
  - réparties en quatre catégories en fonction des stratégies travaillées ;

  - identifiées à l'âge des élèves et en fonction du contexte d'utilisation des stratégies (à l'oral ou à l'écrit) :
    - un seul point : 6 à 8 ans ;
    - deux points : 8 à 10 ans ;
    - trois points : 10 à 12 ans.

- 2 planchettes de jeux de société pour les jeux *De fond en comble* et *Les couleurs de la réussite*.
- 1 dé et 6 pions.
- 24 cartes de règles de jeux.



- L'accès à la plateforme *i+ Interactif* permettant de jouer aux jeux de société à l'aide d'un ordinateur, d'un tableau numérique interactif (TNI), d'une tablette numérique ou d'un projecteur.